

PENGEMBANGAN VIDEO PENDIDIKAN PEMUSTAKA UNTUK ANAK USIA DINI

Rini Amanda Pratami, Sefri Doni

Program Studi Diploma Tiga Ilmu Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang

Abstrak

Minat baca masyarakat Indonesia berada pada peringkat 60 dari 61 negara berdasarkan hasil penelitian *world's most literate nations ranked* tahun 2016 lalu. Minat baca tidak dapat tumbuh begitu saja, melainkan perlu ditumbuhkan sejak usia dini dan perpustakaan menjadi sentral penting di luar keluarga untuk mendukungnya. Menggunakan metode R&D penulis mengembangkan video animasi untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak usia dini. R&D menghasilkan sebuah produk yaitu berupa video pendidikan pemustaka anak usia dini. Setelah produk diuji cobakan kepada anak usia dini diperoleh nilai rata-tata pengujian 82,85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa, produk berupa video pendidikan pemustaka dapat dijadikan pilihan dalam memperkenalkan perpustakaan kepada anak usia dini.

Kata Kunci: Pendidikan Pemakai, Video, Anak Usia Dini, Minat Baca

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil survei UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen. Berarti, dalam seribu jumlah masyarakat hanya ada satu masyarakat yang memiliki minat baca ("Survei UNESCO," 2016). Hasil survei dari *world's most literate nations ranked* pada tahun 2016 lalu juga memperlihatkan hasil yang tidak jauh berbeda, minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain dimana Indonesia menempati peringkat ke 60 dari 61 negara ("World's Most Literate Nations Ranked," 2016).

Untuk memperbaiki keadaan tersebut semua elemen bangsa tentu harus terlibat dan berpartisipasi aktif untuk mendorong tumbuh kembang minat baca. Jika minat baca bangsa Indonesia cukup tinggi maka daya saing bangsa juga akan meningkat dan tidak lagi menjadi negara yang memiliki minat baca rendah.

Akan tetapi, minat baca seseorang tidak tumbuh begitu saja, melainkan adanya pembiasaan. Menumbuhkan minat baca ada baiknya dimulai dari usia dini. Alasan pertama, kesiapan yang sempurna bagi seorang anak dimulai pada usia emasnya seperti belajar berbicara dimulai antara usia 12-24 bulan dan untuk belajar membaca

hingga menulis ada pada rentang usia 5-7 tahun. Sedangkan anak yang berada di atas usia 7 tahun, biasanya akan lebih sulit untuk diajari, dididik, dan diajak membaca serta menulis karena, sudah berada di luar usia emas perkembangannya (Sriyanti, 2014).

Alasan kedua, saat usia anak 3 hingga 6 tahun rasa ingin tahu anak sangatlah tinggi. Jika hal ini diarahkan untuk membiasakan kegiatan membaca, maka akan sangat mudah untuk menumbuhkan gemar membaca pada seorang anak. Artinya, hal ini merupakan rentangan usia emas anak untuk mengajarkannya membiasakan diri menyukai bahan bacaan dan menulis sesuatu dimulai dari bangku sekolah pertamanya (Masganti, 2015).

Hal yang juga dapat menunjang minat baca anak usia dini ialah adanya keterlibatan beberapa pihak seperti keluarga, pemerintah, sekolah, masyarakat dan perpustakaan. Perpustakaan dalam hal ini menjadi titik pusat yang paling mendominasi dalam upaya peningkatan minat baca. Hal ini dikarenakan, secara umum masyarakat belum memprioritaskan untuk melakukan pembelian terhadap buku di dalam agenda keluarga. Sehingga ketika minat baca mulai muncul, perpustakaanlah yang menjadi tempat yang tepat untuk

menyalurkannya. Oleh karena itu, perpustakaan memegang kunci penting dalam meningkatkan minat baca (Nafisah, 2016).

Upaya mendorong minat baca sejak dini melalui perpustakaan sebenarnya sudah dilakukan oleh banyak pihak. Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Barat sudah memiliki layanan anak akan tetapi pustakawan hanya memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis layanan, koleksi bahan pustaka dan fasilitas tanpa berinteraksi atau berkomunikasi dengan pemustakanya, serta cenderung tidak berada di layanan anak dan sibuk sendiri mengerjakan tugas lain (Lestari & Nelisa, 2015). Upaya yang sama juga dilakukan oleh Perpustakaan Proklamator Bung Hatta Bukittinggi dengan cara melaksanakan kegiatan storytelling bagi anak-anak usia dini sehingga mampu meningkatkan angka kunjungan (Yulfiandri & Nelisa, 2014). Berbeda dengan yang dilakukan di Sumatera Barat, Perpustakaan Elmuloka lebih memilih mengadakan aktivitas kreatif dalam mencapai tujuan membangun budaya literasi pada anak usia dini dan Sekolah Dasar (Gustini & Mulyana, 2017).

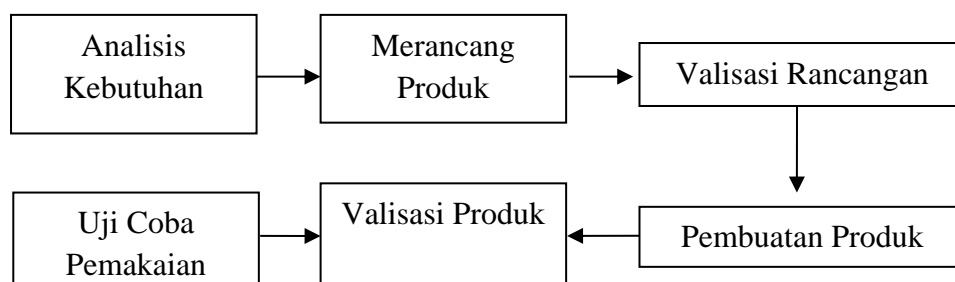
Pengembangan yang penulis lakukan ini berbeda dari apa yang telah dilakukan

oleh paneliti sebelumnya namun dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan minat baca anak usia dini. Pendidikan pemustaka dengan menggunakan video dipilih karena lebih menarik bagi anak-anak dan secara langsung akan mempengaruhi keinginan untuk berkunjung ke Perpustakaan.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pendidikan pemustaka bagi anak usia dini. Dengan adanya video pendidikan pemustaka untuk anak usia dini diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk mengunjungi perpustakaan dan mereka semakin gemar membaca. Anak dapat mengetahui seperti apa perpustakaan dan seberapa menyenangkan perpustakaan tersebut.

METODE

Metode yang dipergunakan dalam pengembangan adalah *Research and Development*, dimana penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan dari pemakaian maupun kegunaan produk tersebut secara berulang-ulang (Sugiyono, 2014). Secara keseluruhan proses penelitian dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1 Prosedur Pengembangan

Hasil dan Pembahasan

1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, peneliti memperoleh gambaran dari kesukaan anak didiknya saat di sekolah

yaitu anak antusias saat menonton kartun kesukaannya seperti Upin dan Ipin. Setelah itu, hasil wawancara dengan 10 orang tua, ada 8 orang tua yang menginginkan durasi 5 menit untuk video dan 2 orang tua menginginkan durasi 3 menit saja, untuk

cerita 8 di antaranya memilih disampaikan layaknya mendongeng sedangkan 2 lainnya tidak, dan 10 orang tua setuju jika video disertai instrumen dan suara pendukung animasi, karakter seusia anak-anak, dapat dipahami anak, serta membuat anak-anak mereka mengenal perpustakaan dengan baik.

Peneliti mengambil kebutuhan yang paling dominan yaitu video akan dibuat dengan durasi 5 menit, disertakan instrumen dan suara pendukung animasi, karakter berusia anak-anak, mengandung unsur yang dapat memotivasi anak agar

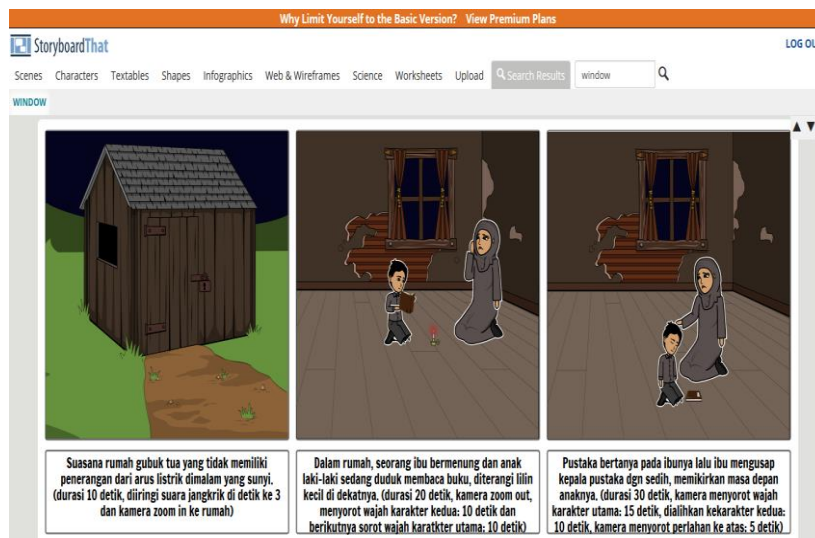
kenal dengan perpustakaan juga gemar membaca, dan disampaikan seperti layaknya mendongeng.

2) Desain dan Validasi Desain Produk

Setelah data kebutuhan pengguna didapatkan maka selanjutnya dilakukan pembuatan desain produk yang dituangkan kedalam bentuk *story board*. Desain produk berupa *story board* divalidasi oleh ahli cinematografi.

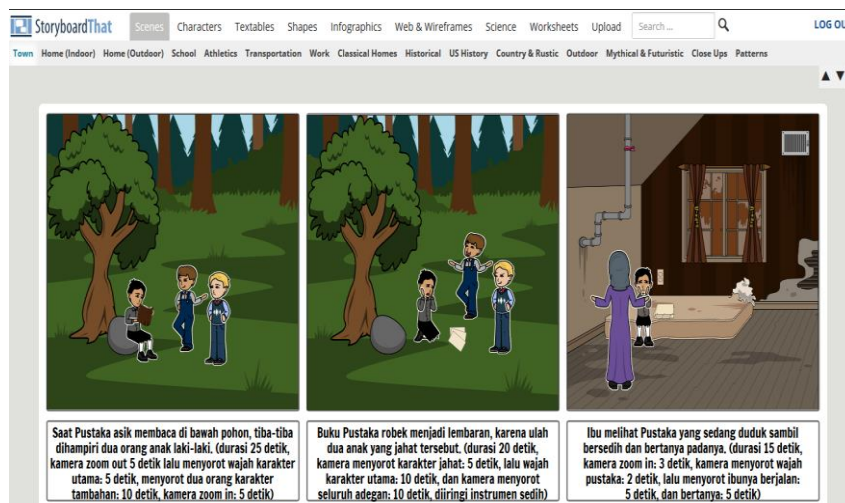
STORY BOARD ANIMASI Pustaka si Anak Gemar Membaca

1. Scene 1-3



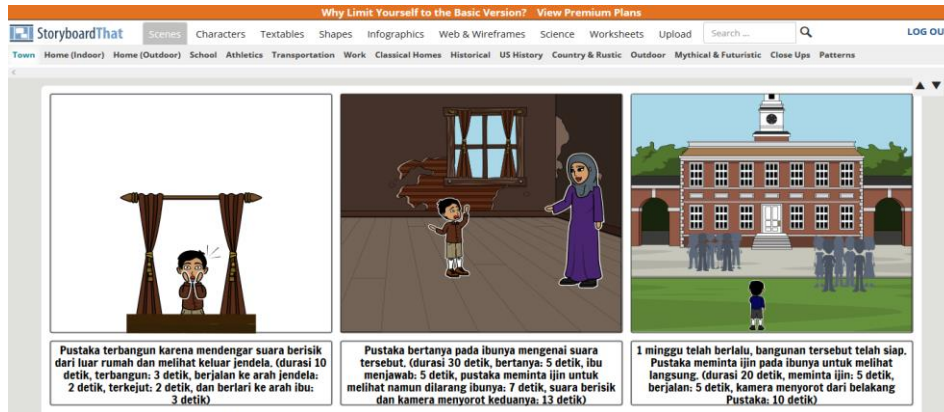
Gambar 1. Scene 1-3 Suasana rumah di malam hari hingga ibu Pustaka bersedih

2. Scene 4-6



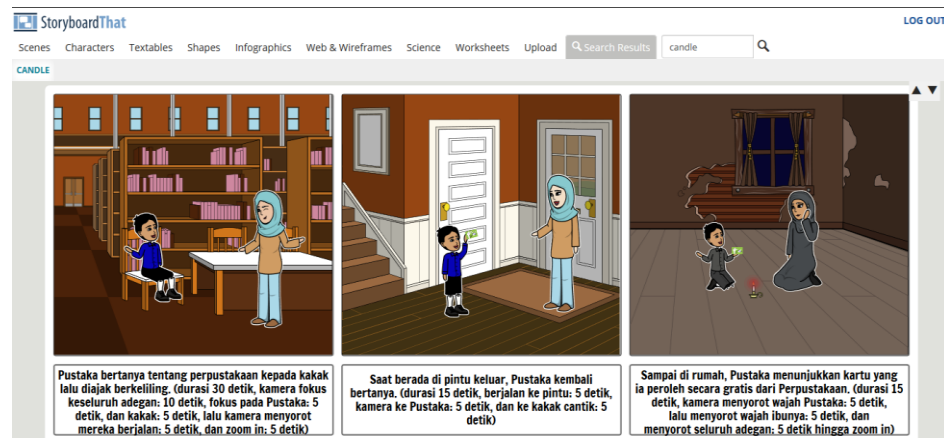
Gambar 2. Scene 4-6 Pustaka diganggu teman yang jahat hingga pulang dengan wajah sedih

3. Scene 7-9



Gambar 3. Scene 7-9 Pustaka terkejut hingga mencari tahu asal suara berisik

4. Scene 10-12



Gambar 4. Scene 10-12 Pustaka mengunjungi perpustakaan hingga menceritakan apa yang dia dapat dari perpustakaan kepada ibunya

5. Scene 13-15



Gambar 5. Scene 13-15 Keseharian Pustaka di perpustakaan hingga Pustaka telah sukses

3) Pembuatan dan Validasi Produk

Langkah berikutnya setelah desain dinyatakan valid maka dilanjutkan dengan pembuatan produk kedalam bentuk video. Pembuatan video pendidikan pustaka anak usia dini ini dimulai dari pembuatan

karakter, perekamaman suara dan penggabungan menjadi video. Produk yang sudah jadi juga divalidasi oleh Validator bidang Perpustakaan sampai dinyatakan valid untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

- a. Persiapan alat dan bahan untuk membuat produk
Hanya menggunakan ponsel peneliti yang diinstallkan empat aplikasi yaitu Kinemaster Pro, Pixel Lab, Pengubah Suara Super (*Voice Changer*), dan Gacha Studio.
- b. Pembuatan *story board*
Kemudian untuk hal pertama yang dilakukan ialah membuat *story board*. Setelah selesai membuat *story board* dari animasi, peneliti melakukan penginstalan terhadap empat aplikasi tersebut ke dalam ponsel.
- c. Pembuatan animasi
Kemudian setelah aplikasi terinstal, peneliti memulai hal sebagai berikut:

1). Tahap pertama, peneliti merancang karakter terlebih dahulu pada aplikasi pertama yaitu Gacha Studio. Aplikasi ini sudah menyediakan model karakter, hanya perlu penyesuaian dengan tokoh yang akan berperan dalam cerita.

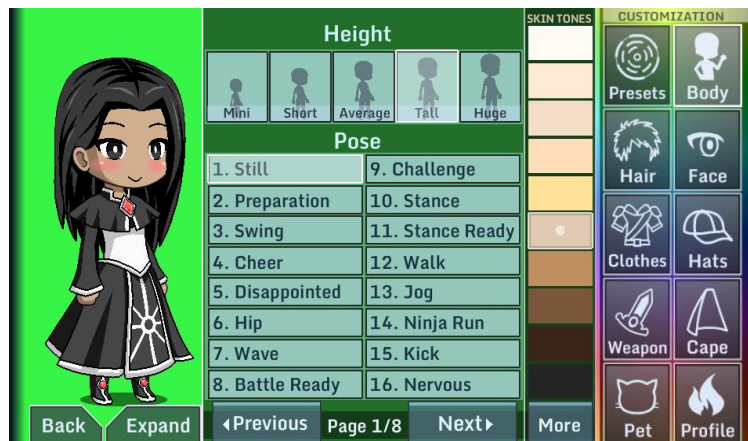
- a). Desain karakter utama yang bernama Pustaka (sifat protagonis).
Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan posisi tubuh dari karakter disesuaikan. Karakter utama yaitu anak laki-laki berusia 5 tahun, untuk karakter utama hanya menggunakan pakaian sederhana dengan ekspresi tersenyum.



Gambar 6. Desain karakter utama

- b). Desain karakter kedua yaitu ibu Pustaka (sifat protagonis).
Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan rambut, serta ekspresi dan posisi tubuh dari karakter

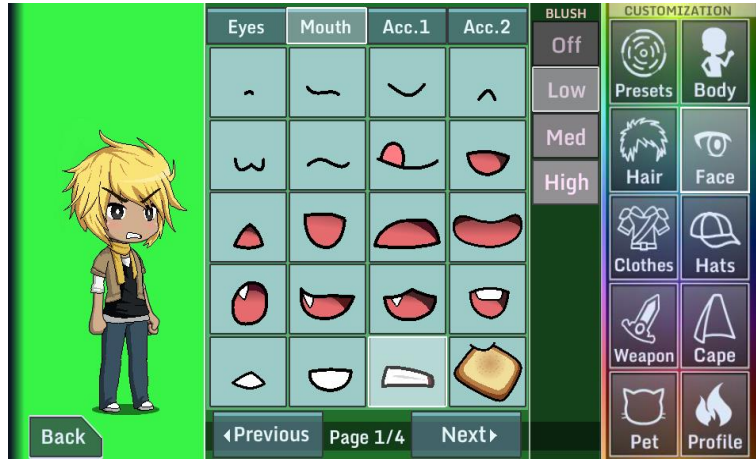
disesuaikan. Karakter kedua berperan sebagai ibu yaitu wanita dewasa, untuk karakter kedua menggunakan pakaian hitam dengan ekspresi tersenyum.



Gambar 7. Desain karakter kedua

- c). Desain karakter ketiga yaitu teman jahat pertama Pustaka (sifat antagonis). Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan rambut, serta ekspresi dan posisi tubuh dari karakter

disesuaikan. Karakter ketiga merupakan anak laki-laki yang jahat, menggunakan pakaian anak orang kaya yang pemalas dan menampilkan ekspresi suka berkelahi.



Gambar 8. Desain karakter ketiga

- d). Desain karakter keempat yaitu teman jahat kedua Pustaka (sifat antagonis). Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan rambut, serta ekspresi dan posisi tubuh dari karakter disesuaikan. Karakter keempat

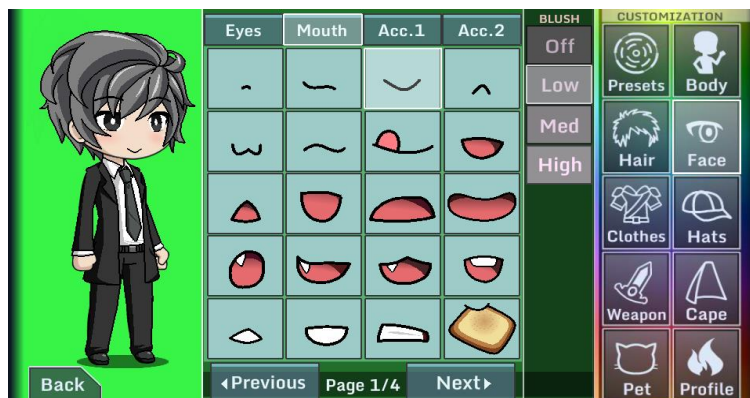
merupakan teman dari anak laki-laki yang jahat, karakter ini menggunakan pakaian anak orang kaya yang sombong dan angkuh dengan ekspresi mengejek.



Gambar 9. Desain karakter keempat

- e). Desain karakter kelima yaitu kepala perpustakaan (sifat protagonis). Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan rambut, serta ekspresi dan posisi tubuh dari karakter disesuaikan. Karakter kelima

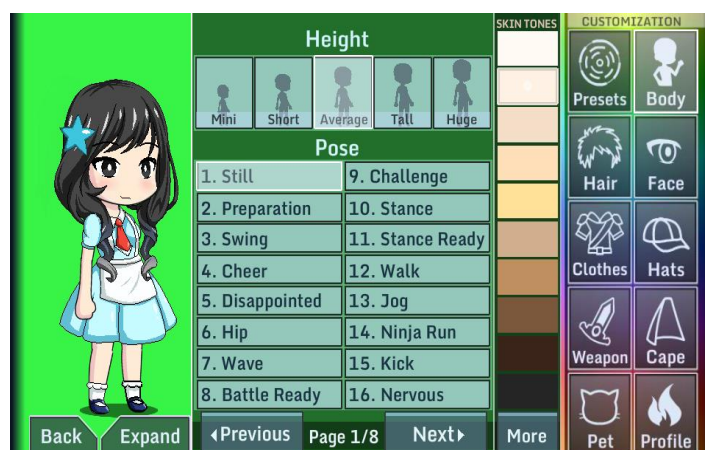
merupakan seorang pria yang berprofesi sebagai kepala perpustakaan, karakter ini menggunakan pakaian berdasar seperti seorang bos dengan ekspresi tersenyum.



Gambar 10. Desain karakter kelima

- f). Desain karakter keenam yaitu kakak perempuan pustakawan (sifat protagonis). Mulai dari memilih pakaian, model rambut, warna kulit dan rambut, serta ekspresi dan posisi tubuh dari karakter

disesuaikan. Karakter keenam merupakan kakak perempuan cantik berprofesi sebagai pustakawan, menggunakan pakaian serba biru dan berdasi seperti pustakawan dengan ekspresi tersenyum.



Gambar 11. Desain karakter keenam

- 2). Tahap kedua, peneliti membuat video berdasarkan bagian bagiannya, agar lebih mudah saat proses penggabungan dan penyesuaian tiap *scene* animasi. Berikut pembuatannya:
- Pembuatan video animasi *opening* (pembukaan)
 - Mendownload ikon gambar kartun seorang anak yang sedang membaca di google, lalu mengeditnya pada aplikasi Pixel Lab untuk mentransparankan latar belakang dari gambar tersebut agar dapat disatukan dengan latar belakang dari video pembukaan nanti.



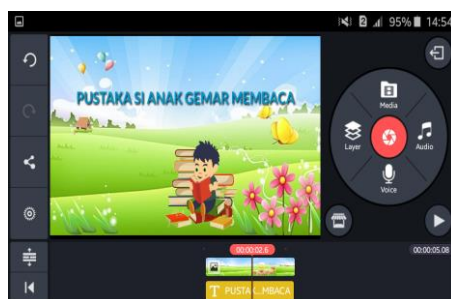
Gambar 12. Latar belakang gambar diedit dengan aplikasi Pixel Lab

- (2). Kemudian dilakukan perekaman suara, suara dibagi menjadi suara karakter dan suara pembaca naskah cerita. Untuk suara karakter dan suara pembaca naskah, hanya menggunakan suara dari peneliti sendiri yang diedit dengan aplikasi pengubah suara atau *Voice Changer*, seperti gambar berikut:



Gambar 13. Rekaman suara diedit menggunakan aplikasi *Voice Changer*

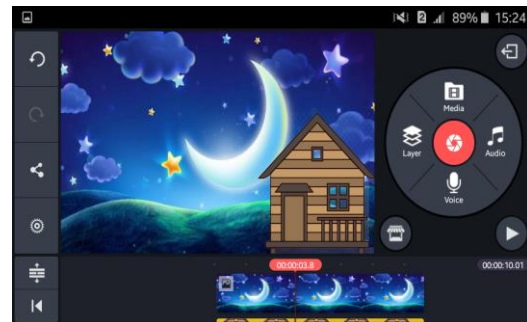
- (3). Kemudian untuk membuat video dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kinemaster Pro. Gambar yang telah ditransparankan akan digabung dengan latar belakang yang diambil dari *google* dan ditambahkan musik pembuka untuk membuat *opening* video. *Opening* termasuk dalam *scene* 1.



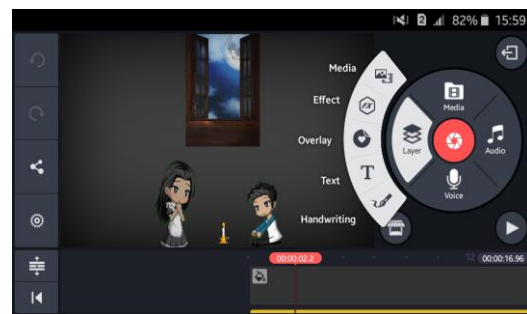
Gambar 14. *Opening* video

- b). Pembuatan video animasi untuk *scene* 1-3

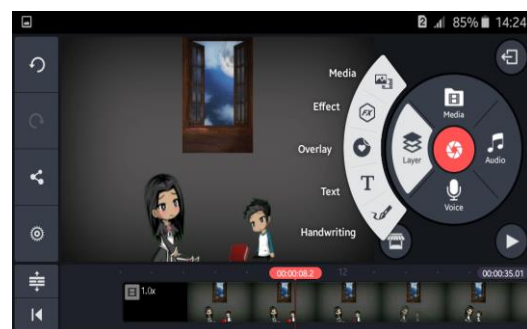
Pada *story board* yaitu *scene* 1-3 menampilkan suasana rumah pada malam hari lalu dilanjutkan dengan *scene* 2 ketika karakter utama dan karakter kedua sedang berdiam diri di dalam rumah tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan *scene* 3 yaitu saat karakter utama dan karakter kedua berdialog.



Gambar 15. *Scene* 1



Gambar 16. *Scene* 2

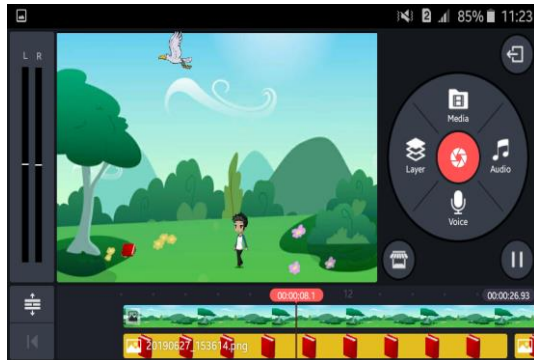


Gambar 17. *Scene* 3

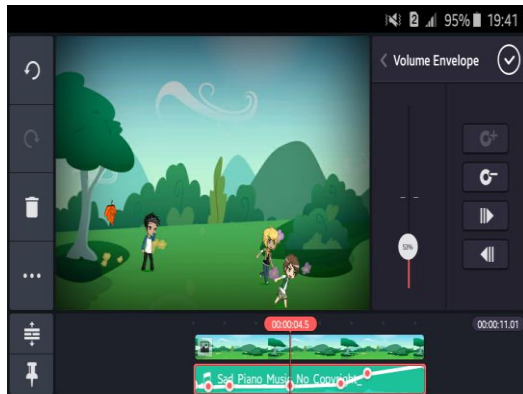
- c). Pembuatan video animasi *scene* 4-6

Pada *story board scene* 4-6 ialah *scene* 4 menampilkan karakter utama pergi membawa buku-buku ke bawah pohon untuk dibaca lalu dilanjutkan dengan *scene* 5 ketika karakter utama asik membaca, ada dua karakter anak laki-laki yang akan berbuat jahat mendatanginya. Kemudian dilanjut-

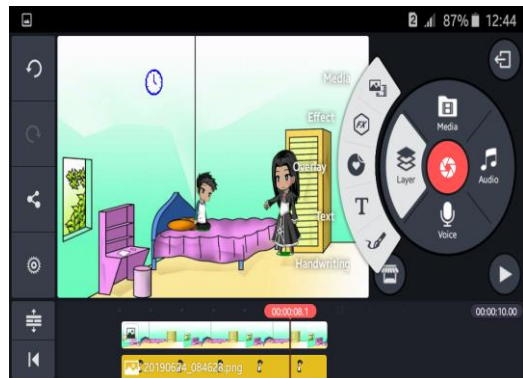
kan dengan *scene* 6 yaitu dua karakter jahat ini merusak buku milik karakter utama lalu pergi begitu saja.



Gambar 18. *Scene* 4



Gambar 19. *Scene* 5



Gambar 20. *Scene* 6

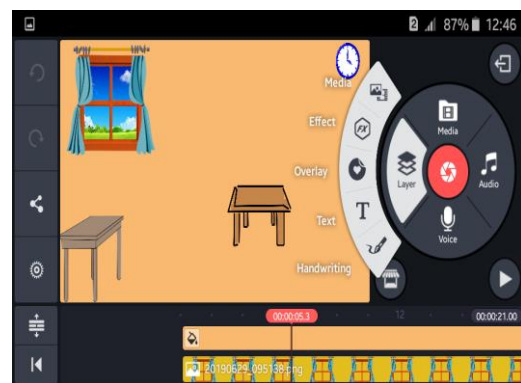
d). Pembuatan video animasi *scene* 7-9

Pada *story board scene* 7-9 ialah *scene* 7 menampilkan karakter utama pergi membawa buku-buku ke bawah pohon untuk dibaca lalu dilanjutkan dengan *scene* 8 ketika karakter utama asik membaca, ada dua karakter anak laki-laki yang akan berbuat jahat mendatanginya. Kemudian dilanjutkan dengan *scene* 9 yaitu dua

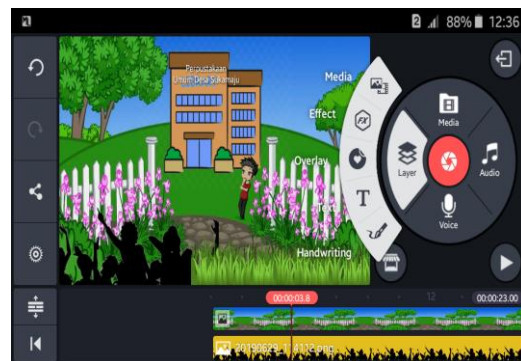
karakter jahat ini merusak buku milik karakter utama lalu pergi begitu aja.



Gambar 21. *Scene* 7



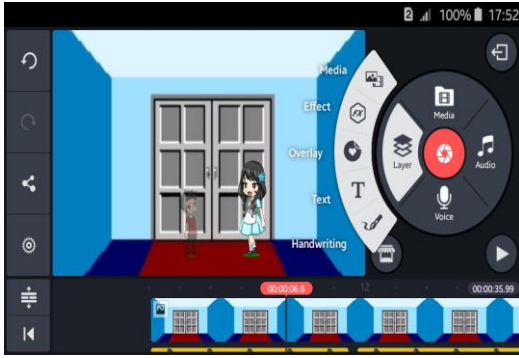
Gambar 22. *Scene* 8



Gambar 23. *Scene* 9

e). Pembuatan video animasi *scene* 10-12

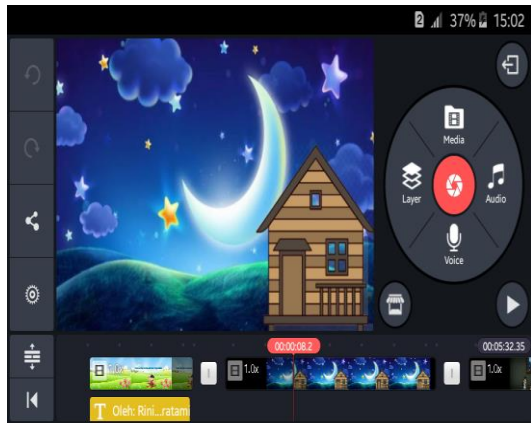
Pada *story board scene* 10-12 ialah *scene* 10 menampilkan karakter utama pergi mendekati pintu masuk perpustakaan dilanjutkan dengan *scene* 11 ketika karakter utama mulai bertanya pada seorang kakak perempuan, karakter utama diajak berkeliling di dalam perpustakaan hingga sampai di ruang baca anak. Kemudian dilanjutkan dengan *scene* 12 yaitu karakter utama pulang ke rumah dan berdialog dengan ibunya.

Gambar 24. *Scene 10*Gambar 27. *Scene 13*Gambar 25. *Scene 11*Gambar 28. *Scene 14*Gambar 26. *Scene 12*Gambar 29. *Scene 15*f). Pembuatan video animasi *scene 13-15*

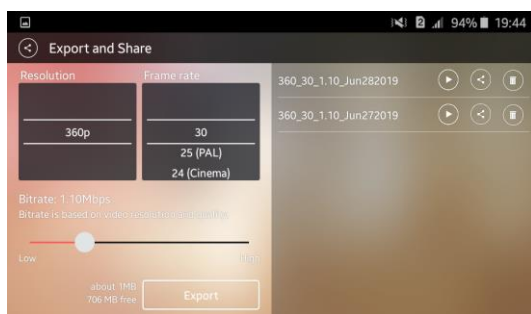
Pada *story board scene 13-15* ialah *scene 13* menampilkan karakter utama sering mengunjungi perpustakaan dan perpustakaan terlihat ramai dikunjungi anak-anak dilanjutkan dengan *scene 14* ketika karakter utama mendapatkan penghargaan dan beasiswa dari kepala perpustakaan karena rajin membaca. Kemudian dilanjutkan dengan *scene 15* yaitu karakter utama telah sukses dan menjadi kepala perpustakaan berikutnya.

g). Penggabungan video animasi

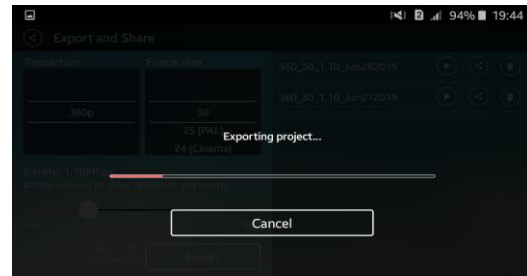
Seluruh *scene* dijadikan satu video utuh. Video *scene 1-15* digabung lalu disimpan dalam format mp4 360p dan disimpan pada folder ponsel peneliti untuk dapat dibagikan kepada responden uji coba produk nantinya.



Gambar 30. Penggabungan seluruh Scene



Gambar 31. Format penyimpanan



Gambar 32. Mengesport video

Uji Coba

Tahap terakhir dari kegiatan pengembangan video pendidikan pemustaka untuk anak usia dini adalah pengujian produk ke lapangan. Uji coba dilakukan kepada anak-anak usia dini yang sedang menjalani proses pendidikan di TK al Mukhlisin di Kabupaten Pasaman Barat. Untuk melihat hasil uji coba maka dilakukan pemberian angket dan wawancara dengan orang tua dan anak usia dini itu sendiri. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Perhitungan presentase pengujian produk

No	Pernyataan/Aspek yang dinilai	Presentase penilaian	
		Total nilai	Persentase
1	Video kartunnya sudah menarik	40	80%
2	Cerita tentang perpustakaan sudah mudah dimengerti dan dapat dikenal anak	42	84%
3	Pesan gemar membaca sudah sesuai dengan kemampuan anak memahami video	37	74%
4	Anak sudah menyukai video kartun yang diberikan	45	90%
5	Anak termotivasi untuk membaca dengan menonton video selama 3 kali atau lebih	40	80%
6	Anak memberikan reaksi menyenangkan terhadap video	42	84%
7	Anak menjadi ingin berkunjung ke perpustakaan	44	88%
Nilai tertinggi		45	
Rata-rata			82,85%

Hasil uji cob adari prduk yang dikembangkan bernilai sangat baik berdasarkan Kriteria interpretasi skor untuk tingkat capaian responden (TCR)(Sugiyono, 2017)

Kesimpulan

Jadi dapat disimpulkan bahwa, produk yang dikembangkan berupa video pendidikan pemustaka bagi anak usia dini telah berhasil menarik minat anak TK untuk mengunjungi perpustakaan meskipun belum bernilai penuh 100%. Hal tersebut dapat dijadikan gambaran bagi semua pihak yang berkepentingan untuk mempertimbangkan menggunakan media video sebagai media promosi perpustakaan serta menarik minat anak-anak usia dini untuk mencintai bahan bacaan yang pada akhirnya akan menggemari membaca itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Gustini, L. K., & Mulyana, S. (2017). Membangun Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Serta Anak Usia Pendidikan Dasar Melalui Aktivitas Kreatif Perpustakaan Elmuloka Bandung. *Prosiding KOMUNIKASI*, 1(1). Diambil dari <http://jurnal.fisip.unila.ac.id/index.php/prosidingkom/article/view/248>
- Lestari, S., & Nelisa, M. (2015). Peran Pustakawan dalam Memotivasi Anak Usia Dini Memanfaatkan Layanan Anak di Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Barat. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 4(1), 24-34-34. <https://doi.org/10.24036/5142-0934>
- Masganti, S. (2015). Psikologi Perkembangan Anak Usia DIni. Medan: Perdana Publsing.
- Nafisah, A. (2016). Arti penting perpustakaan bagi upaya peningkatan minat baca masyarakat. *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, 2(2). <https://doi.org/10.21043/libraria.v2i2.1248>
- Sriyanti, L. (2014). Psikologi anak: Mengenal autisme dan hiperaktif. Salatiga: STAIN.
- Survei UNESCO: Minat Baca Masyarakat Indonesia 0,001 Persen. (2016, Mei 19). Diambil 4 Agustus 2019, dari Go Bekasi website: <https://gobekasi.pojoksatu.id/2016/05/19/survei-unesco-minat-baca-masyarakat-indonesia-0001-persen/>
- World's Most Literate Nations Ranked [Artikel Berita]. (2016, Maret 9). Diambil 4 Agustus 2019, dari CCSU News Release website: <https://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data>
- Yulfiandri, Y., & Nelisa, M. (2014). Efektivitas Kegiatan Story Telling Bahan Pustaka untuk Meningkatkan Pengunjung Anak Usia Dini di Perpustakaan Proklamator Bung Hatta Bukittinggi. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 3(1), 263-270-270. <https://doi.org/10.24036/6169-0934>